

# King's VALLEY II™

© KONAMI 1988

## User's Manual



Manuel d'Utilisation

Bedienungsanleitung

Manual del Usuario

**PLEASE NOTE:**

When using the RC760 on the Philips 8220 MSX2, hold down the **ESC** key whilst turning on the computer.

With machines like the Casio MX101 and MX10, and the Sanyo MPC1 and MPC-25FD, the PSG and SCC sounds will not be properly balanced. This will not, however, interfere with the progress of the game.



## 1. Kings Valley 2 – The Story

Far, far into the future, the Vick family are still fascinated by the mysterious powers of the pyramids. The current head of the family, the inter-planetary archaeologist Vick XIII, is now investigating ancient relics found on planets other than Earth. During his investigations of Pyramids on the planet Remool, Vick discovered an inscription concerning the ancient Egyptian royal family. It read:

‘The Souls will be guided to El Giza, in the Land of Remool.’

In fact, the royal family of ancient Egypt came from Remool, and the pyramids on Earth were a device by which the souls of the dead rulers could be transported back to their homeland. The treasures buried with the body acted as control devices for the transportation operation.

However, thanks to the probings of the pyramids by explorers and scholars, including the ancestors of Vick XIII, the tombs are now out of control and heading towards self-destruction. The accumulated power of the pyramids is more than enough to destroy Earth. Our world is in terrible danger!

There is one way to save Earth, though, and this is by Vick putting an end to the core functions of ‘El Giza’, the central pyramid linked to the pyramids of Earth. In order to do this, Vick must find his way into the inner sanctum through the different sealed chambers, making sure he collects and destroys all of the soul stones as he progresses. Can Vick XIII really save the world from this threat?

## 2. Game Play

1. This game is designed to be played by one person with either a keyboard or joystick.
2. Press **[SPACE]** BAR when the title screen is displayed and choose either 'Game' or 'Edit' using the cursor keys and space bar. 'Game' allows you to play the normal game (select this for now), while 'Edit' will allow you to design your own stages. This will be explained in more detail later.
3. Now select either 'Normal' (for normal game), 'Password' (to enter a password from a previous game) or 'Stage Load' (to play one of your own stage designs).
4. The object of the normal game is to collect all of the 'Soul Stones' on each stage using the available devices before proceeding to the next stage through the set of double doors.
5. You receive one life at the start, plus one further life when each stage is cleared or with each 30,000 points scored.
6. Each time that you run into an enemy you will lose one life. The game ends when all lives are lost.
7. The **[F1]** key will pause and restart the game, and the **[F4]** key will stop and restart the background music. By pressing the **[F2]** key while the game is paused, a map of the stage will be displayed. To see your score whilst playing the game simply press **[F2]** without pausing play.
8. If you can't proceed any further in a particular level, press **[F5]**. This will allow you to resume the game at the start of the stage with a loss of one life.

### 3. The Controls

Control	Without Item	Holding Item
← →	Move Left/Right	—
↑	Go Up Ladders	—
↓	Go Down Ladders	—
SPACE Bar/ Fire	Jump	Throw Weapon/Use Tool

### 4. The Items

#### 1. Soul Stones

On each stage there are as many Soul Stones as there are door seals. Consequently, all of the Soul Stones must be collected before you can open a door and go up to the next stage.

#### 2. Tools

- Shovel - Digs up one section of the floor
- Pick - Digs up two sections of the floor
- Hammer - Breaks down one section of the wall
- Drill - Breaks down two sections of the wall

#### 3. Weapons

- Knife - This has an infinite range and only stops when it hits an obstacle or destroys an enemy. It cannot be caught in mid-flight.



**Boomerang** - The boomerang only flies a limited distance, and will return if it fails to hit anything. It can be caught in mid-flight.

You can pick up any stationary tool or weapon that you come across. Tools are lost after being used once, but weapons can be used as many times as needed.

## 5. The Enemies

### **Slouman**

The Slouman appears out of a coffin, and wanders around aimlessly, getting in everyone's way.

### **Flouman**

He is second to none at climbing ladders and will relentlessly pursue you until destroyed. The Flouman also appears from a coffin.

### **Pyoncy**

The Pyoncy bounces around the screen staying tenaciously in pursuit of you.

### **Rock Roll**

Constantly rolling around, the Rock Roll is always on the lookout for you. When he turns to stone, though, he can be a tactical ally. Make good use of him!

## 6. Passwords

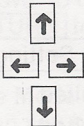
When each stage is cleared in the normal game, an eight character password is displayed. Write down this

password, and when you return to the game (even if you have turned off your MSX), enter it using the 'Password' function found at the start of the game.

## 7. Edit Mode

The Edit function will allow you to create your own stages which can be saved and played later by you and your friends.

Use either the following keys or a joystick in the Edit Mode:

	Cursor keys to control the cursor	
<span>[SPACE]</span> BAR	Button A	- Select
<span>[M]</span> KEY	Button B	- Cancel
<span>[RETURN]</span>		- Set

### Control Procedures:

Select the Edit Mode on the title screen and then decide if you want to load and alter a previously designed screen. If you select 'Yes', then choose the loading method with which to load your stage (ESC will return you to the 'Load Data?' prompt). If the file fails to load then 'Error' will be displayed. Press [SPACE] BAR to restart.

If you choose to design a screen from scratch, then you must first prepare the links between screens. It is possible to have up to six rooms per stage in any way you see fit, although they must be adjacent. The left and right, and top and bottom edges automatically warp around during play. Move the cursor to the location that you wish to use and press **[SPACE] BAR** (or Button A). If you wish to cancel your instructions press the **[M]** key (or Button B). When you have decided on your stage layout press **[RETURN]**.

A list of available 'parts' will now appear, and can be used as follows:

Part	Maximum Setting
Floor 1 (breakable)	Unlimited
Floor 2 (unbreakable)	Unlimited
Ladder	Unlimited
Player (Vick's starting position)	1
Enemy (Enemy's starting position)	8
Trap	16
Tool/Weapon	64
Soul Stone	16
Exit Door	1
Save	Save stage
End	Return to title screen

You are able to select which enemy or trap that you



require by using a sub-menu.

Use the cursor and space bar to choose the appropriate part and room, and press the return key to move onto the set mode (ESC key will return you to the Select Mode at any time).

### **Set Mode**

Using the cursor, move the part you have selected to the destined location and press **SPACE** BAR or fire button to set it. If you make a mistake, then press the **M** key or the **B** button when your cursor is placed over the part to remove. To choose other parts or screens, press **RETURN** to go back to the selection mode.

### **Save Mode**

When you have finished designing your stage, then select 'Save' in order to go to the Save Mode. Select the save method and follow the on-screen messages. When the save operation is completed you will return to the design screen.

### **Important notes about Screen Designing:**

1. The maximum setting in the parts list indicates the number of parts that can be used in one screen.
2. The 'Player' and 'Exit Door' must always be set otherwise the stage cannot be saved.
3. The 'Ladder' in the trap section (the disappearing ladder) can be used as many times as you wish, as it ignores the maximum setting for the other traps.

## NOTE :

Lorsque vous utiliserez le RC760 sur le Philips 8220 MSX2, tenez la touche **ESC** enfoncée pendant que vous brancherez votre ordinateur.

Avec des machines comme les Casio MX101 et MX10, et les Sanyo MPC1 et MPC-25FD, le son PSG et SCC ne sera pas correctement équilibré. Cependant, cela ne gênera pas la progression du jeu.

## 1. Vallée des Rois 2 – L'histoire

Dans un futur très lointain, la famille Vick est toujours fascinée par le mystérieux pouvoir des pyramides. Le chef de famille, l'archéologue interplanétaire Vick XIII, est en train d'étudier des reliques anciennes découvertes sur des planètes autres que la Terre. Durant la fouille des Pyramides de la planète Remool, Vick découvre une inscription concernant l'ancienne famille royale égyptienne :

“les Ames seront guidées jusqu'à El Giza, dans la terre de Remool”.

En fait, la famille royale de l'ancienne Egypte venait de Remool, et les pyramides sur la Terre étaient un dispositif permettant aux âmes des pharaons d'être transportées à leur mort jusqu'à leur planète d'origine. Les trésors enterrés avec le corps étaient des dispositifs de contrôle pour cette opération de transport.

Cependant, à la suite des fouilles des pyramides par les explorateurs et archéologues, y compris les ancêtres de

Vick XIII, ces tombes se sont maintenant dérégées et s'acheminent vers l'auto-destruction. Or, la puissance accumulée dans les pyramides est plus que suffisante pour détruire toute la Terre. Notre monde est en terrible danger!

Il n'y a qu'un moyen de sauver la Terre, c'est que Vick arrête les fonctions du coeur de la pyramide centrale d'El Giza', reliée aux pyramides terrestres. Pour cela, Vick doit trouver son chemin dans le sanctuaire intérieur à travers les différentes chambres scellées, tout en récupérant et détruisant toutes les pierres d'âmes au fur et à mesure de sa progression. Vick XIII peut-il sauver le monde de cette grave menace?

## 2. Comment Jouer

1. Ce jeu est conçu pour être joué par une personne, soit avec un clavier, soit avec une manette.
2. Appuyer sur la **SPACE** (BARRE D'ESPACEMENT) lorsque la page de titre s'affiche, et choisir soit 'Game' (Jeu), soit 'Edit' à l'aide des touches de curseur et de la barre d'espacement. 'Jeu' vous permet de jouer le jeu normal (sélectionnez-le pour le moment), tandis que 'Edit' vous permet de concevoir vos propres étapes. Cela sera expliqué plus en détail ultérieurement.
3. Choisissez ensuite entre 'Normal' (pour jeu normal), 'Password' (Mot de passe) (pour entrer un mot de passe d'un jeu précédent) ou 'Stage Load' (pour jouer une étape du jeu de votre propre conception).
4. Le but du jeu normal est de récupérer toutes les pierres d'âmes (Soul Stones) à chaque étape à l'aide des



outils et armes disponibles, avant de passer à l'étape suivante en traversant les portes doubles.





5. Vous recevez une vie au départ, plus une vie supplémentaire chaque fois que vous aurez complété avec succès un stade du jeu ou tous les 30 000 points.

6. Chaque fois que vous vous heurterez à un ennemi, vous perdrez une vie. Le jeu se termine lorsque vous avez perdu toutes vos vies.

7. La touche **[F1]** sert à marquer des pauses et à redémarrer le jeu, et **[F4]** à arrêter et à redémarrer la musique de fond. En enfonçant **[F2]** pendant une pause, vous affichez un plan de l'étape que vous jouez. Pour voir votre score pendant le jeu, appuyez simplement sur **[F2]** sans marquer de pause.

8. Si vous ne pouvez aller plus loin à un niveau particulier, enfoncez **[F5]**. Cela vous permet de recommencer le jeu au début de l'étape en perdant seulement une vie.

### 3. Les Commandes

Commande	Sans outil/arme	En tenant un outil/arme
 	Mouvement vers la gauche/la droite	—
	Montée échelles	—
	Descente échelles	—
<b>[SPACE]</b> Barre d'espacement/tir	Saut	Jeter arme/utiliser outil

## 4. Les Armes, Outils et Pierres

### 1. Les Soul Stones (les pierres d'âme)

Pour chaque étape, il y a autant de Soul Stones qu'il y a de sceaux de portes. En conséquence, vous devrez récupérer toutes les Soul Stones avant de pouvoir ouvrir une porte et de passer à l'étape suivante.

### 2. Outils

- Pelle - permet de creuser une section de plancher
- Pioche - permet de creuser deux sections de plancher
- Marteau - permet de casser une section du mur
- Perceuse - permet de casser deux sections du mur

### 3. Armes

- Couteau - a une portée infinie : ne s'arrête que lorsqu'il heurte un obstacle ou détruit un ennemi. Ne peut être attrapé en vol.
- Boomerang - ne vole que sur une distance limitée, et revient s'il ne heurte rien. Peut être également attrapé au vol.

Vous pouvez ramasser tout outil ou arme stationnaire que vous recontrerez. Vous perdrez un outil après l'avoir utilisé une fois, mais vous pouvez utiliser les armes autant de fois que nécessaire.

## 5. Les Ennemis

### 'Slouman'

Slouman sort d'un cercueil et erre sans but un peu

partout, se mettant en travers de tout le monde.

### **'Flouman'**

Il n'a pas son pareil pour monter les échelles, et vous poursuivra sans pitié jusqu'à ce que vous l'ayez détruit. Il sort également d'un cercueil.

### **'Pyoncy'**

Pyoncy sautille sur tout l'écran, vous collant aux basques de manière tenace.

### **'Rock Roll'**

Rock Roll, qui comme son nom l'indique (roche qui roule), roule un peu partout, vous cherche. Mais lorsqu'il se transforme en pierre, il peut cependant être votre allié. Veillez à bien l'utiliser!

## **6. Mots de Passe**

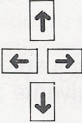
Lorsque chaque étape est franchie lors du jeu normal, un mot de passe de huit caractères est affiché. Notez-le, et lorsque vous reprendrez le jeu (même si vous avez éteint votre MSX), entrez en utilisant la fonction Mot de Passe (Password) au début du jeu.

## **7. Mode Edit**

La fonction Edit vous permet de créer vos propres étapes du jeu, qui peuvent être mises en mémoire et jouées ultérieurement par vous-même ou vos amis.

Dans ce mode, vous pouvez utiliser soit les touches ci-dessous, soit une manette :



	Touches curseur	
[SPACE] BARRE D'ESPACEMENT	(Touche A)	- Sélectionner
[M] Touche	(Touche B)	- Annuler
[RETURN] TOUCHE RETOUR		- Fixer

### Procédures de Contrôle :

Sélectionner le mode Edit sur l'écran de titre, puis décider si vous voulez charger et modifier un écran précédemment réalisé. Dans ce cas, après avoir sélectionné YES, choisissez le mode de chargement de l'étape que vous avez choisie (ESC vous renverra au message-guide 'LOAD DATA?'). Si le dossier n'était pas chargé correctement, le message ERROR sera affiché. Appuyer sur la [SPACE] (BARRE D'ESPACEMENT) pour recommencer.

Si vous décidez de créer un écran à partir de zéro, vous devez d'abord préparer les liaisons entre écrans. Il est possible d'avoir jusqu'à six salles par étape, selon l'agencement que vous déciderez, bien qu'elles doivent être contiguës. Les bords gauche et droite et supérieur et inférieur se déforment automatiquement durant le jeu. Déplacez le curseur jusqu'à l'emplacement que vous désirez remplir et appuyez sur la [SPACE] (BARRE D'ESPACEMENT) (ou la touche A). Si vous désirez annuler vos instructions, appuyez sur la touche [M]

(ou B). Une fois que vous aurez terminé l'agencement de votre étape, appuyez sur **RETURN** .

Une liste de 'pièces' disponibles apparaîtra alors sur l'écran; vous pourrez l'utiliser de la manière suivante :

Pièce (= élément)	Nombre maximum
Plancher 1 (peut être cassé)	Illimité
Plancher 2 (incassable)	Illimité
Echelle	Illimité
Joueur (position de départ de Vick)	1
Ennemi (position de départ de l'ennemi)	8
Piège	16
Outil/arme	64
Soul Stone	16
Porte de sortie	1
Sauvegarde	Sauvegarde étape
Fin	Retour écran-titre

Vous pouvez sélectionner l'ennemi ou le piège que vous désirez grâce à un sous-menu.

Utilisez le curseur et la barre d'espacement pour choisir la pièce et la salle appropriées, et appuyez sur la touche de retour pour passer en mode mise en mémoire (la touche ESC vous ramènera à n'importe quel moment au mode sélection **SELECT** )

## Mode Set

A l'aide du curseur, déplacez la pièce que vous avez sélectionné jusqu'à l'endroit désiré, puis appuyez sur la **SPACE** (BARRE D'ESPACEMENT) ou le bouton de tir pour mettre en mémoire. Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche **M** ou **B**, le curseur étant sur la pièce à enlever. Pour choisir d'autres pièces ou écrans, appuyez sur **RETURN** pour revenir en mode sélection.

## Mode Sauvegarde (Save)

Lorsque vous aurez fini de concevoir votre étape du jeu, passez à SAVE, sélectionnez la méthode de sauvegarde, et suivez les messages sur l'écran. Lorsque l'opération de sauvegarde/mise en mémoire est achevée, vous reviendrez à l'écran 'de conception'.

## Notes importantes sur la conception de l'écran

1. Le nombre maximum sur le tableau liste de pièces indique le nombre de pièces pouvant être utilisées sur un seul écran.
2. La position du joueur et la porte de sortie doivent toujours être fixées, autrement vous ne pourrez mettre en mémoire l'étape.
3. L'échelle de la section piège (l'échelle qui disparaît) peut être utilisée autant de fois que vous le désirerez, car elle ne tient pas compte du nombre maximum pour les autres pièges.



### **BITTE BEACHTEN:**

Beim Gebrauch des RC760 mit dem Philips 8220 MSX2 muß während des Einschaltens des Computers die **ESC**-Taste gehalten werden.

Bei Geräten, wie der Casio MX101 und der MX10 sowie der Sanyo MPC1 und der MPC-25FD sind der PSG und SCC-Sound nicht ganz ausgeglichen. Der Spielverlauf wird hierdurch jedoch nicht beeinträchtigt.

## **1. Kings Valley 2 – Geschichte**

Weit entfernt in der Zukunft ist die Familie Vick noch immer von dem mysteriösen Zauber der Pyramiden fasziniert. Das augenblickliche Familienoberhaupt, der interplanetare Archäologe Vick XIII, ist jetzt mit der Studie von von anderen Planeten stammenden Funden aus vergangenen Zeiten beschäftigt. Während seiner Forschungsarbeiten an auf dem Planeten Remool entdeckten Pyramiden stößt Vick auf eine Inschrift über die alte ägyptische Königsfamilie. Die Inschrift lautet wie folgt:

“Die Seelen werden nach El Giza, dem Land des Remool geführt werden.”

Die Königsfamilie des alten Ägypten stammte tatsächlich vom Remool. Die Pyramiden auf der Erde dienten lediglich dem Zweck, die verstorbenen Könige zurück in ihr Heimatland zu führen. Die zusammen mit der Leiche begrabenen Schätze hingegen dienten als

Steuervorrichtungen für den Transport.

Dank der ausgiebigen Studien von Forschern und Gelehrten, unter denen sich auch die Vorfahren von Vick XIII befinden, konnten die Grabfunktionen jetzt außer Betrieb gesetzt werden und sind auf dem besten Wege, sich selbst zu zerstören. Die vereinte Kraft der Pyramiden reicht aus, um die Erde mehr als einmal zu zerstören. Unser Planet ist in schrecklicher Gefahr!!

Es gibt jedoch ein Mittel, wie unsere Erde gerettet werden kann: Vick muß die Kernfunktion der zentralen "El Giza", die mit den Pyramiden auf der Erde verbunden ist, unterbrechen. Hierzu muß er sich seinen Weg durch die verschlossenen Kammern bis hin in das innere Heiligtum der Pyramide bahnen. Unterwegs muß er dafür sorgen, daß er alle Seelensteine einsammelt und zerstört. Wird es Vick gelingen, die Welt von dieser schrecklichen Bedrohung zu befreien?

## 2. Spielbeschreibung

1. Das Spiel wird mit Hilfe eines Tastenfelds oder eines Joysticks von einer Person gespielt.

2. Bei Anzeige des Titelschirms **[SPACE]** BAR drücken und mit dem Cursor oder der Leertaste entweder "Game" oder "Edit" eingeben. Bei "Game"-Eingabe kann das normale Spiel gespielt werden (sollte vorerst gewählt werden), während "Edit" dem Spieler die Ausarbeitung

eines eigenen Spielentwurfs erlaubt. Diese Funktion wird später ausführlicher beschrieben.

3. Jetzt wird entweder "Normal" (für normalen Spielverlauf) oder "Password" (um ein Kennwort aus einem früheren Spiel einzugeben) oder "Stage Load" (um einen Ihrer eigenen Spielentwürfe zu spielen) gewählt.

4. Ziel des normalen Spiels ist es, in jedem Abschnitt mit den zur Verfügung stehenden Hilfsmitteln die Seelensteine einzusammeln, bevor die Doppeltüren zum nächsten Abschnitt passiert werden.

5. Der Spieler erhält ein Leben zu Beginn des Spiels und ein weiteres Leben bei erfolgreichem Abschluß der einzelnen Abschnitte oder jedesmal dann, wenn er 30 000 Punkte erreicht.





6. Jedesmal, wenn der Spieler auf einen Feind stößt, verliert er ein Leben. Das Spiel ist beendet, wenn der Spieler alle ihm zur Verfügung stehenden Leben verloren hat.

7. Mit Hilfe der [F1]-Taste kann das Spiel unterbrochen und wieder aufgenommen werden, mit der [F4]-Taste kann die Hintergrundmusik abgestellt oder wieder eingestellt werden. Wird die [F2]-Taste während einer Spielunterbrechung betätigt, erscheint auf dem Bildschirm eine Karte mit den jeweiligen Abschnitten. Der jeweilige Spielstand kann während des Spiels durch Betätigung der [F2]-Taste ohne vorherige Unterbrechung des Spiels eingesehen werden.



8. Wenn an einer bestimmten Stelle nicht weitergemacht werden kann, kann das Spiel durch Betätigung von **[F5]** zu Beginn des jeweiligen Abschnitts wieder aufgenommen werden. Der Spieler verliert in diesem Fall ein Leben.

### 3. Die Steuereinheiten

Steuerung	Ohne Gegenstand	mit Gegenstand
 	nach links/rechts gehen	—
	Leiter hochsteigen	—
	Leiter runtersteigen	—
<b>[SPACE]</b> Leertaste/Feuer	Springen	Waffe wegwerfen/ Werkzeug benutzen

### 4. Die Gegenstände

#### 1. Seelensteine

In jedem Abschnitt gibt es so viele Seelensteine wie verschlossene Türen. Dementsprechend müssen alle Seelensteine entfernt werden, bevor die jeweilige Tür geöffnet werden und der Spieler zum nächsten Abschnitt übergehen kann.

## 2. Werkzeuge

- Schaufel - Gräbt einen Teil des Bodens um
- Pickel - Gräbt zwei Teile des Bodens um
- Hammer - Zerstört einen Teil der Mauer
- Bohrer - Zerstört zwei Teile der Mauer

## 3. Waffen

- Messer - Kann unendlich eingesetzt werden. Wird nur dann außer Kraft gesetzt, wenn es ein Hindernis trifft oder einen Feind zerstört. Kann während des Flugs nicht abgefangen werden.
- Bumerang - Der Bumerang fliegt nur über eine bestimmte Strecke und kommt zurück, wenn er nichts trifft. Er kann während des Flugs abgefangen werden.

Unbewegliche Werkzeuge oder Waffen, auf die der Spieler unterwegs stößt, können aufgenommen werden. Werkzeuge können nur einmal, Waffen so oft wie nötig verwendet werden.

# 5. Die Feinde

### Slouman

Der Slouman erscheint aus einem Sarg, wandert ziellos umher und stellt sich jedem in den Weg.

### Flouman

Ist wie kein anderer in der Lage auf Leitern zu steigen und wird den Spieler unnachgiebig verfolgen, bis er ihn zerstört hat. Der Flouman erscheint ebenfalls

aus einem Sarg.

### **Pyoncy**

Der Pyoncy springt über den Bildschirm und bleibt dem Spieler hartnäckig auf den Fersen.

### **Rock Roll**

Der unablässig auf und ab und kreuz und quer rollende Rock Roll hält fortgesetzt nach dem Spieler Ausschau. Sobald er jedoch zu Stein erstarrt, kann er ein guter Verbündeter Sein. Vorausgesetzt, er wird klug eingesetzt!

## **6. Kennworte**

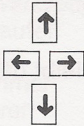
Sobald im normalen Spiel alle Abschnitte erfolgreich abgeschlossen sind, wird auf dem Bildschirm ein Kennwort mit acht Buchstaben angezeigt. Das Kennwort ist aufzuschreiben und (selbst dann, wenn der MSX zwischenzeitlich ausgeschaltet wurde) mit Hilfe der zu Beginn des Spiels angegebenen "Password" -Funktion einzugeben.

## **7. Editiermodus**

Mit Hilfe des Editiermodus können eigene Spielabschnitte entworfen werden, die gesichert und später vom Spieler und anderen Spielpartnern gespielt werden können.

Für den Editiermodus werden entweder die folgenden Tasten oder das Spielpult benutzt:



	Cursor-Tasten zur Cursorsteuerung	
<div>SPACE</div> <div>LEERTASTE</div>	(Knopf A)	- Wählen
<div>M</div> <div>-Taste</div>	(Knopf B)	- Abbruch
<div>RETURN</div>		- Einrichten

## Steuervorgänge

Editiermodus auf dem Titelschirm wählen und entscheiden, ob ein zuvor entworfenes Bild erstellt und verändert werden soll. Wenn "Yes" gewählt wird, Methode zur Erstellung des Abschnittes wählen (ESC bringt den Spieler zurück zur "Load Data"-Rückfrage). Wenn die Datei nicht erstellt werden kann, erfolgt die "Error"-Anzeige. LEERTASTE betätigen und von vorne beginnen.

Wenn ein ganz neuer Bildschirm entworfen werden soll, müssen zuallererst die Verbindungen zwischen den einzelnen Bildschirmen hergestellt werden. Bis zu sechs Räume sind pro Abschnitt in beliebiger Anordnung möglich. Die Räume müssen jedoch aneinander angrenzen. Die linken, rechten, oberen und unteren Kanten werden während des Spiels automatisch um den Bildschirm gewickelt. Cursor auf die Stelle bewegen, die benutzt werden soll und **SPACE** BAR (oder Knopf A) betätigen. Wenn die Befehle abgebrochen werden sollen, kann die **M**-Taste (oder Knopf B) betätigt werden. Wenn

die Anordnung der Abschnitte feststeht, **RETURN** drücken.

Es erscheint jetzt eine Liste mit zur Verfügung stehenden "Teilen", die wie folgt eingesetzt werden können:

Teil	Maximaler Einsatz
Boden 1 (zerbrechlich)	uneingeschränkt
Boden 2 (unzerbrechlich)	uneingeschränkt
Leiter	uneingeschränkt
Spieler (Vicks Ausgangsposition)	1
Feind (Ausgangsposition des Feindes)	8
Falle	16
Werkzeug/Waffe	64
Seelenstein	16
Ausgangstür	1
Sichern	Abschnitt sichern
Ende	Zurück zu Titelfeldschirm

Mit Hilfe eines Sub-Menüs kann der jeweils gewünschte Feind oder die gewünschte Falle dem Bedarf entsprechend ausgewählt werden.

Mit Hilfe des Cursors und der Leertaste wird das entsprechende Teil oder der jeweilige Raum ausgewählt. Mit der Rückföhrtaste zum Bildschirm zurückkehren. (Mit Hilfe der ESC-Taste kann jederzeit zum Bildschirm zurückgekehrt werden.)

incluyendo los antepasados de Vick XIII, las tumbas ahora se encuentran fuera de control y avanzan hacia su propia destrucción. El poder acumulado de las pirámides es más que suficiente para destruir la Tierra. ¡Nuestro planeta está en peligro!

Hay una forma de salvar la tierra, sin embargo, que consiste en que Vick acabe con las funciones de "El Giza", la pirámide central enlazada a todas las pirámides de la Tierra. Para poder llevar a cabo esta acción, Vick tiene que encontrar su camino hacia el santuario interior a través de varias cámaras selladas, asegurándose de que recoge y destruye todas las piedras vivas a su paso. ¿Podrá Vick XIII realmente salvar el mundo de esta amenaza?





## 2. Como Jugar

1. Este juego está pensado para un solo jugador mediante teclado o palanca de mando.
2. Pulse **SPACE** (BARRA ESPACIADORA) cuando aparece la pantalla inicial y escoja "Juego" o "Editar" con las teclas de cursor y la barra espaciadora. "Juego" permite jugar normalmente (seleccione esta opción ahora), mientras que "Editar" permite al jugador diseñar sus propios niveles. Este punto se explicará más detenidamente más adelante.
3. Ahora seleccione "Normal" (para jugar normalmente), "Palabra de paso" (para introducir una palabra de paso de una partida anterior) o "Cargar nivel" (para jugar en uno de sus propios niveles).



4. El objetivo del juego habitual consiste en recoger todas las “Piedras Vivas” de cada nivel utilizando los medios posibles antes de pasar al nivel siguiente mediante un juego de puertas dobles.
5. Se recibe una vida al principio, más una vida extra cuando se finaliza con un nivel o al sumar 30.000 puntos.
6. Cada vez que el jugador pierde ante un enemigo, pierde una vida, terminando el juego en el momento en que se pierden todas las vidas.
7. La tecla **[F1]** detiene y reinicia el juego y **[F4]** pone y quita la música de fondo. Pulsando **[F2]** cuando el juego está detenido, aparece un mapa del nivel. Para ver la puntuación conseguida en ese momento, pulse **[F2]** durante el juego normal.
8. Si no puede continuar en un nivel determinado, pulse **[F5]**, lo que permitirá reanudar el juego al principio del nivel con una vida menos.

### 3. Los Controles

Control	Sin objeto	Sosteniendo objeto
 	Mover a izq./der.	—
	Subir escaleras	—
	Bajar escaleras	—
<b>[SPACE]</b> Barra esp. Gatillo	Saltar	Tirar arma/ Utilizar herramienta

## 4. Los Objetos

### 1. Piedras Vivas

En cada nivel hay tantas Piedras Vivas como cerrojos. Por tanto, hay que recoger todas las Piedras Vivas antes de poder abrir una puerta y subir al nivel siguiente.

### 2. Herramientas

- Pala - Excava una sección del suelo.
- Pico - Excava dos secciones del suelo.
- Martillo - Rompe una sección de la pared.
- Barreno - Rompe dos secciones de la pared.

### 3. Armas

- Cuchillo - Tiene una gama de acción infinita y únicamente se para cuando golpea un obstáculo o destruye un enemigo. No se puede coger al vuelo.
- Boomerang - El boomerang vuela sólo una distancia limitada y, si no consigue golpear nada, retorna al punto de partida. Se puede coger al vuelo.

Se puede coger cualquier herramienta o arma quieta que se encuentre por el camino. Las herramientas se pierden cuando se utilizan una vez, pero las armas se pueden utilizar tantas veces como sea necesario.

## 5. Los Enemigos

### Slouman

El Slouman sale de un ataúd y deambula por todas

partes, interponiéndose en el camino.

### **Flouman**

Es especialista en subir escaleras y persigue al jugador incansablemente hasta el fin. El Flouman también aparece surgiendo del interior de un ataúd.

### **Pyoncy**

La Pyoncy salta por la pantalla persiguiendo persistentemente al jugador.

### **Rock Roll**

Rodando constantemente, el Rock Roll siempre busca al jugador, aunque cuando se convierte en piedra puede ser un aliado táctico. ¡Utilícelo correctamente!

## **6. Palabras de Paso**

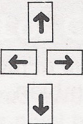
Cuando en el juego normal se borra un nivel, aparece una palabra de paso de ocho caracteres. Escriba esta palabra y cuando vuelva al juego (aunque hay apagado su MSX), introdúzcala utilizando la función de "Palabra de Paso" del inicio del juego.

## **7. Modo de Edición**

La función de Editar permite al jugador crear sus propios niveles, que se pueden salvar y utilizarlos para jugar posteriormente.

En el modo de Edición utilice alguna de las teclas siguientes o la palanca de mando:



	Las teclas de cursor controlan el movimiento del cursor	
<span>[SPACE]</span> BARRA ESPACIADORA	(Botón A)	- Seleccionar
<span>[M]</span> Tecla M	(Botón B)	- Cancelar
<span>[RETURN]</span> RETORNO		- Aceptación final

### Procedimientos de Control:

Seleccione el modo de Edición en la pantalla inicial y después decida si quiere cargar y alterar la pantalla diseñada con anterioridad. Si selecciona "Sí", escoja el método de carga que quiere para cargar su nivel (con ESC volverá al mensaje de ¿Cargar datos?). Si no se puede cargar el archivo aparecerá el mensaje de "Error". Pulse [SPACE] (BARRA ESPACIADORA) para volver a empezar.

Si quiere diseñar una pantalla partiendo de cero, primero hay que preparar las conexiones entre las pantallas. Es posible tener hasta seis habitaciones por nivel dispuestas de la manera que se quiera, siempre que estén adyacentes. Los lados se necidan automáticamente durante el juego. Mueva el cursor al punto que quiere utilizar y pulse la [SPACE] (BARRA ESPACIADORA) (o el botón a). Si desea cancelar las instrucciones pulse la tecla [M] (o el botón b). Cuando haya decidido la configuración del nivel pulse [RETURN] (RETORNO).

Parte	Número máximo
Piso 1 (rompible)	Ilimitado
Piso 2 (irrompible)	Ilimitado
Escalera	Ilimitado
Jugador (posición inicial de Vick)	1
Enemigo (posición inicial del enemigo)	8
Trampa	16
Herramienta/arma	64
Piedra Viva	16
Puerta de salida	1
Salvar	Salvar nivel
Final	Volver a la pantalla inicial

Se puede seleccionar el enemigo o trampa que se quiera con un submenú.

Utilice el cursor y la barra espaciadora para escoger la parte y la habitación adecuadas y pulse la tecla retorno para pasar a aceptar el diseño del nivel (ESC le devolverá al Modo de Selección en cualquier momento).

### Modo de Aceptar

Con el cursor, mueva la parte que haya seleccionado al punto de destino y pulse la **[SPACE]** (BARRA ESPACIADORA) o el botón de disparar para ponerlo allí. Si comete algún error, pulse la tecla **[M]** o el botón b cuando el cursor esté sobre la parte a eliminar. Para seleccionar otras partes o pantallas, pulse **[RETURN]**

(RETORNO) para volver atrás en el modo de selección. A continuación aparecerá una lista de las “partes” disponibles, que se puede utilizar de la manera siguiente:

### **Modo de Salvar**

Cuando finalice de diseñar el nivel, seleccione “Salvar” para pasar al modo de salvar. Seleccione el método de salvar y siga los mensajes de la pantalla. Cuando finalice con la operación de salvar, volverá a la pantalla de diseño.

### **Notas importantes sobre el Diseño de Pantalla**

1. El “número máximo” de la lista de partes indica el número de partes que se pueden utilizar en una pantalla.
2. El “Jugador” y la “Puerta de Salida” siempre se tienen que aceptar, ya que en caso contrario no se puede salvar el nivel.
3. La “Escalera” de la sección de trampas (la escalera que se desvanece) se puede utilizar tantas veces como se desee, ya que ignora el “número máximo” de las otras trampas.



